

SISTEM INFORMASI HOTEL DAN PARIWISATA KOTA SURAKARTA



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Studi Strata I pada Program Studi Informatika
Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

OURROTHA TEGAR PRIHAARIANTOVA

L200130114

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI HOTEL DAN PARIWISATA KOTA SURAKARTA

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

QURROTHA TEGAR PRIHAARIANTOVA

L200130114

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Azizah Fatmawati, ST., M.Cs

NIK.1198

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI HOTEL DAN PARIWISATA KOTA SURAKARTA

OLEH

OURROTHA TEGAR PRIHAARIANTOVA

L200130114

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 21 Oktober 2017
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Azizah Fatmawati, ST., M.Cs
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 23, Oktober 2017

Mengetahui


Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK. 881


Ketua Program Studi
Informatika
Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK. 970

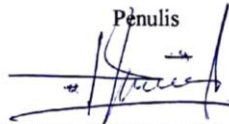
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 19 Oktober 2017

Penulis



QURROTHA TEGAR PRIHAARIANTOVA

L200130114



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura 1elp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

3ss/A3-11-3/114-Fki/x/2017

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Qurrotha Tegar Prihaariantova
NIM : L200130114
Judul : Sistem informasi Hotel dan Pariwisata kota Surakarta
Program Studi : Informatika
Status : Lulus


Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 24 Oktober 2017

Biro Skripsi Informatika


Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id



SISTEM INFORMASI HOTEL DAN PARIWISATA KOTA SURAKARTA

< 8 of 18 >

Match Overview

13%

SISTEM INFORMASI HOTEL DAN PARIWISATA KOTA SURAKARTA

Abstrak

Kota Surakarta merupakan salah satu kota yang berada di provinsi Jawa Tengah dan juga salah satu kota yang berkembang pesat di Indonesia. Hal ini dikarenakan banyak perkembangan di sektor pendidikan, kemajuan teknologi budaya dan perekonomian. Budaya yang berada di Surakarta sendiri menjadi daya tarik para wisatawan untuk mengunjunginya. Banyaknya tempat wisata di Surakarta juga menjadi nilai tambah sendiri baik wisatawan maupun masyarakat disekitarnya. Masih ada wisatawan yang kesulitan mencari tempat wisata di kota ini sehingga membutuhkan sistem informasi. Pengembangan sistem ini bertujuan untuk mempermudah wisatawan yang akan mencari hotel dan juga wisata yang terdekat dengan lokasi wisatawan berada. Dalam pengembangan sistem ada admin sebagai pengelola data dan web serta user untuk melihat maupun mencari hotel wisata yang terdekat dengan lokasi. Tahapan dalam penelitian ini yaitu dengan pengumpulan data hotel dan tempat wisata kemudian akan dikembangkan untuk dapat mempermudah dan bisa dipakai baik masyarakat maupun wisatawan. Perancangan menggunakan metode waterfall dengan melewati beberapa fase dan penerapan diimplementasikan dalam bentuk web dan sistem *Google Maps API* MySQL sebagai database. Hasil *preliminary process* sebagai lokasi penempatan. Hasil pengujian *black box* menyatakan bahwa pengujian valid. Hasil penemuan menggunakan kuesioner menyatakan bahwa sistem yang dikembangkan sudah sesuai kebutuhan user dan hasil ditunjukkan dengan rata-rata mencapai 85,5%.

Kata Kunci: google maps api, hotel pariwisata, sistem informasi

Abstrack

Page: 1 of 11

Word Count: 2937

1	eprints.ums.ac.id	5%
2	doaj.org	1%
3	Submitted to Udayana	1%
4	Submitted to Study Geo	1%
5	publikasi.ums.ac.id	1%
6	Submitted to Universitas	1%
7	repository.unik.ac.id	<1%

SISTEM INFORMASI HOTEL DAN PARIWISATA KOTA SURAKARTA

Abstrak

Kota Surakarta merupakan salah satu kota yang berada di propinsi Jawa Tengah dan juga salah satu kota yang berkembang pesat di Indonesia. Hal ini dikarenakan banyak perkembangan disektor pendidikan, kemajuan teknologi, budaya dan perekonomian. Budaya yang berada di Surakarta sendiri menjadi daya tarik para wisatawan untuk mengunjunginya. Banyaknya tempat wisata di Surakarta juga menjadi nilai tambah sendiri baik wisatawan maupun masyarakat disekitarnya. Masih ada wisatawan yang kesulitan mencari tempat wisata di kota ini sehingga membutuhkan sistem informasi. Pengembangan sistem ini bertujuan untuk mempermudah wisatawan yang akan mencari hotel dan juga wisata yang terdekat dengan lokasi wisatawan berada. Dalam pengembangan sistem ada admin sebagai pengelola data dan *web* serta *user* untuk melihat maupun mencari hotel/wisata yang terdekat dengan lokasi. Tahapan dalam penelitian ini yaitu dengan pengumpulan data hotel dan tempat wisata, kemudian akan dikembangkan untuk dapat mempermudah dan bisa dipahami baik masyarakat maupun wisatawan. Perancangan menggunakan metode *waterfall* dengan melewati beberapa fase dan penerapan ditampilkan dalam bentuk *web* dan sistem *Google Maps API*, *MySQL* sebagai *database*, *PHP* (*pre hypertext processor*) sebagai bahasa pemograman. Hasil pengujian *black box* menyatakan bahwa pengujian *valid*. Hasil pengujian menggunakan kuesioner menyatakan bahwa sistem yang dikembangkan sudah sesuai kebutuhan *user* dan hasil ditunjukkan dengan rata-rata mencapai 85,5%.

Kata kunci: google maps api, hotel, pariwisata, sistem informasi.

Abstrack

Surakarta is one town in Central Java province and also one of the city's thriving in Indonesia. This is because much of the development of the sector of education, the advancement of technology, culture and the economy. Cultural in Surakarta itself became an attraction the tourists to visit it. The number of attractions in Surakarta is also becoming its own added value both tourists as well as the surrounding community. There are still tourists who are having trouble finding the attractions of this town so requires information systems. The development of this system aims to facilitate the tourists will find a hotel and also the closest to the location of the tourists are. In the development of the system there is an admin as data manager and web as well as user to see or find a hotel/tourism that is closest to your location. The stages in this study with the data collection of hotels and tourist attractions, will then be developed to be able to simplify and be understood both the public as well as tourists. The design method using *waterfall* by passing through several phases and the application is displayed in the web form and the *Google Maps API*, *MySQL* as the database, *PHP* (*pre hypertext processor*) as the programming language. Black box testing results state that the test is valid. The test results using the questionnaire stated that the system that's been developed according the needs of the user and the results of the with the average reach 85,5%.

Keyword: google maps api, hotels, information systems, tourism.

1. PENDAHULUAN

Karesidenan Surakarta merupakan sebuah wilayah yang berada di propinsi Jawa Tengah. Cakupan wilayah meliputi 6 kabupaten dan 1 kota yaitu Kota Surakarta, Kabupaten Sragen, Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Boyolali, Kabupaten Klaten, Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Wonogiri. Karesidenan Surakarta memiliki potensi yang besar mulai dari pariwisata, potensi budaya dan perdagangan.

Sektor pariwisata yang berada di kota Surakarta terus dibangun oleh pemerintah dengan tujuan untuk mencapai kemajuan yang baik dan membuat nyaman oleh para wisatawan. Objek yang sering diminati bagi kota Surakarta disektor perbelanjaan seperti pasar klewer, Pusat Grosir Solo (PGS) dan Beteng serta juga terdapat kraton kasunanan Surakarta yang bisa menjadi daya tarik para wisatawan untuk mengunjungi kota Surakarta. Begitu pula hotel yang terdapat di Surakarta dengan bertujuan untuk menunjang kebutuhan para wisatawan. Oleh karena itu tempat wisata dan hotel mempunyai hubungan keterkaitan saling membutuhkan.

Menurut Kadir (2015), sistem informasi adalah sistem dirancang mencakup beberapa komponen antara lain komputer, manusia, teknologi informasi dan prosedur kerja. Jadi bisa dikatakan sistem informasi ada data (input) yang diproses untuk mencapai tujuan tertentu sehingga menjadi informasi (output).

Sebelumnya telah dilakukan penelitian oleh Herli dan Indra (2015), pencarian hotel adalah suatu hal yang penting bagi wisatawan. Pemilihan hotel yang tepat dan juga memberikan rekomendasi hotel yang cocok dengan kriterianya, yang sering jadi acuan bagi wisata sendiri yaitu jarak antara tempat wisata dan hotel. Penelitian tersebut dapat memudahkan wisatawan dalam menemukan jarak antara tempat wisata dengan hotel.

Pariwisata merupakan andalan dalam memperoleh devisa suatu daerah dan juga menciptakan lapangan kerja serta mendorong pengembangan budaya, pelestarian dan juga cinta tanah air. Industri pariwisata sendiri juga bisa menghasilkan banyak keuntungan di masyarakat maupun pemerintahan, karena didalam pariwisata terdapat pelaku bisnis, pemerintah, masyarakat dan wisatawan (Partono dan Rahman, 2016).

Penerapan *Google map API* di salah satu kota di Indonesia menyajikan beberapa fitur yang bisa mempermudah wisatawan dalam mencari tempat wisata, jarak tempuh, kepadatan jalan, mencari jalur terdekat yang ingin dituju. *Google maps* juga mempunyai titik koordinat yang sama dengan *google earth*. (Mashita dan Yanto, 2015).

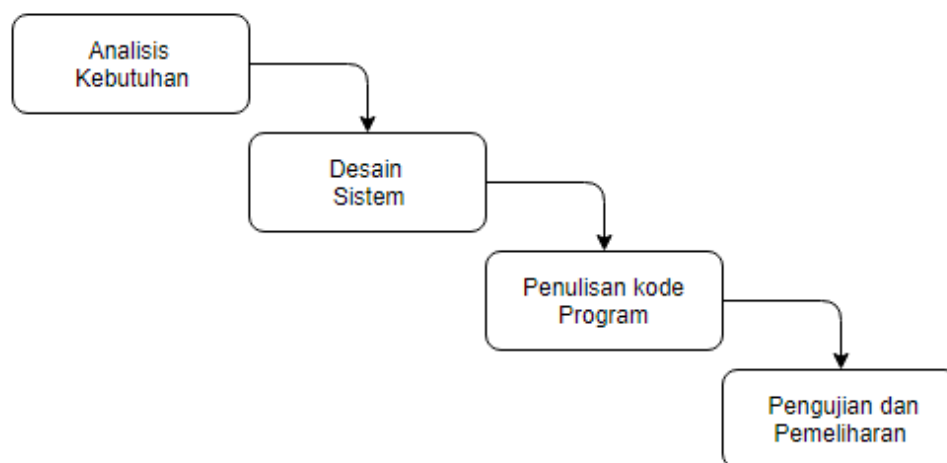
Hu dan Ting (2013), menjelaskan bahwa *google maps* merupakan *platform* dan penggabungan data dari berbagai sumber dan pemetaan online di internet. Peta "mashup" atau *Google API Maps* di fokuskan untuk pengiriman cepat dari data yang telah disesuaikan. Pemanfaatan web ini membuat bisa dengan leluasa mencari lokasi yang diinginkan bagi pengguna.

Sulistyanto dan Nurgiyatna (2014), sistem informasi panduan kota Surakarta diimplementasikan dalam *smartphone*, karena pada era sekarang yang serba canggih banyak orang sudah mempunyai telepon genggam, dengan demikian informasi yang berada di sekitar bisa dicari melalui *smartphone*. Masyarakat kota Surakarta bisa dengan mudah mengakses informasi yang meliputi beberapa wisata (wisata kuliner, wisata budaya, wisata alam).

Pada saat ini banyak wisatawan yang berdatangan di wilayah karesidenan Surakarta. Masyarakat masih sulit menemukan hotel terdekat dengan daerah wisata sekitar, sehingga dengan perkembangan saat ini banyak masyarakat yang sudah memiliki *handphone* sementara masih kebingungan mencari tempat untuk menginap. Selain itu para wisatawan hanya mengunjungi wisata yang populer di tempat tersebut. Meskipun sebenarnya masih ada tempat lain yang bisa dikunjungi dan tidak kalah menarik dengan wisata yang sedang populer, sehingga dengan aplikasi ini wisatawan bisa mencari tempat wisata yang berada di kota yang sama.

Berdasarkan masalah di atas akan dikembangkan sistem informasi hotel dan pariwisata kota Surakarta sehingga dengan sistem ini masyarakat maupun wisatawan yang berada di karesidenan Surakarta bisa lebih mudah, cepat dan hemat dalam mencari tempat wisata dan hotel yang dekat dengan area wisata. Sistem ini diharapkan bisa mempermudah mencari tempat wisata terdekat maupun hotel di kota yang sama.

2. METODE



Gambar 1. Metode *waterfall*

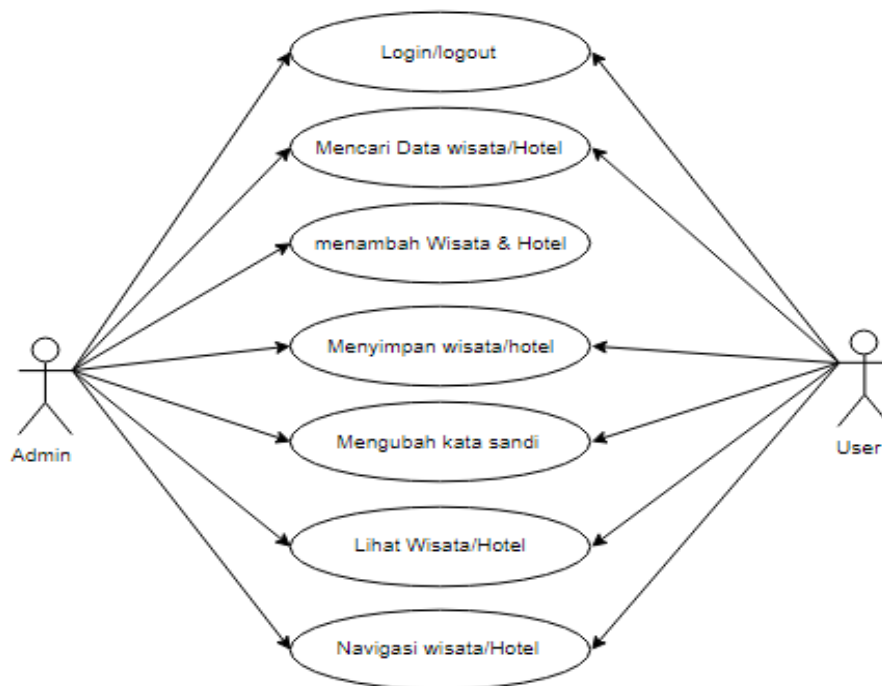
Pada Gambar 1 ditunjukkan proses yang dilakukan dalam pengembangan sistem informasi menggunakan metode *waterfall*, karena metode *waterfall* proses kerja secara berurutan dengan contoh seperti air mengalir dari atas kebawah dengan melewati beberapa fase yaitu analisis kebutuhan, desain, penulisan kode program, pengujian dan pemeliharaan (Dian dan Nugroho, 2016).

2.1 Analisa kebutuhan

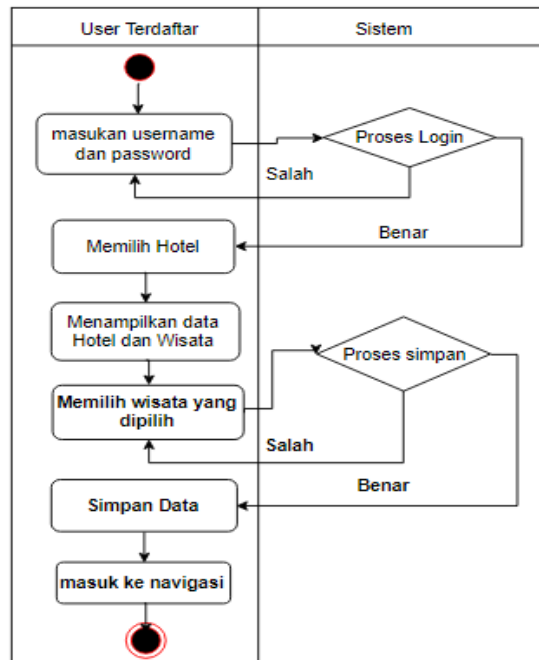
Tahap ini dilakukan pengumpulan dan pencarian berbagai data tempat wisata serta hotel di karesidenan Surakarta. Pengembangan sistem informasi ini bisa berjalan dengan baik, serta para pengguna bisa mengoperasikan sistem informasi ini dengan mudah dan pengguna mendapatkan manfaat dari sistem yang dirancang.

2.2 Desain Sistem

Setelah melakukan pengumpulan data yang akan dimasukan ke dalam sistem, tahapan selanjutnya yaitu analisis dan perancangan sistem. Diharapkan sistem yang akan dikembangkan bisa digunakan dengan mudah dan bisa dipahami baik masyarakat maupun wisatawan dalam penentuan hotel yang dekat dengan wisata. Pada tahapan ini akan direpresentasikan dalam bentuk *use case* yang ditunjukkan pada Gambar 2 yang memiliki beberapa hak akses yaitu *admin* dapat melihat hotel, menambah dan juga mengubah hotel serta wisata, *user* mempunyai hak akses melihat hotel, mencari, menyimpan hotel serta navigasi hotel atau wisata.



Gambar 2. *Use case*



Gambar 3. Activity diagram

Berdasarkan pada Gambar 3 *activity diagram*, proses pertama *user* memasukkan *username* dan *password* kemudian proses *login*. Proses selanjutnya untuk menampilkan wisata terdekat bisa ditekan tombol hotel. Setelah itu memilih wisata yang diinginkan dan simpan, proses terakhir yaitu masuk menu navigasi.

2.3 Implementasi

Pengembangan sistem ini dilakukan dengan menggunakan PHP sebagai kode pemrogramman dan MySQL sebagai *database* dalam data yang akan dimasukkan kedalam program. *Tools* yang digunakan yaitu sistem operasi windows, MySQL *database* sebagai penyimpanan data hotel dan pariwisata, serta *web browser*. Setelah program dan *database* telah selesai dalam tahap pengembangan akan dilakukan pengujian guna menemukan kesalahan dan akan di lanjutkan evaluasi.

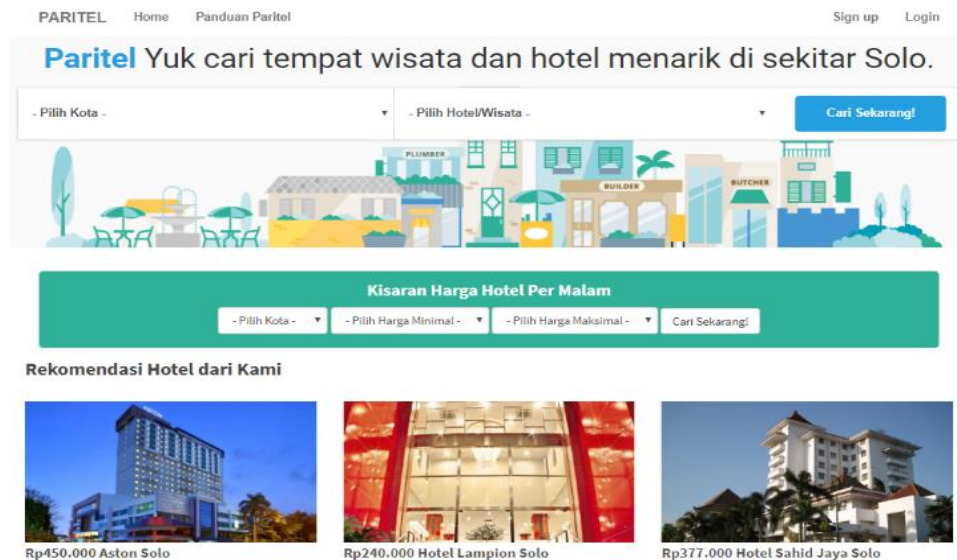
2.4 Pengujian

Pada tahap ini sistem informasi yang telah dikembangkan dengan beberapa langkah, kemudian akan dilakukan pengujian menggunakan *black box* dan kuesioner. Pengujian *black box* yaitu dengan melakukan uji coba sistem informasi yang dikembangkan apakah berjalan dengan baik atau tidak. Pengujian kuesioner yaitu mengumpulkan data-data pernyataan yang telah dibuat dan diberikan ke beberapa orang yang telah mencoba sistem yang dikembangkan. *Input* data hotel, pariwisata secara berulang-ulang. Selain itu pengujian dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui data yang diujikan. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem ini berjalan dengan baik atau tidak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sistem pencarian hotel serta wisata di kota Surakarta dengan berbasis *web. Software* yang digunakan dalam membuat *web* ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP sebagai *interface* serta MySQL sebagai *database*, berikut hasil dari pengembangan sistem informasi hotel dan pariwisata kota Surakarta.

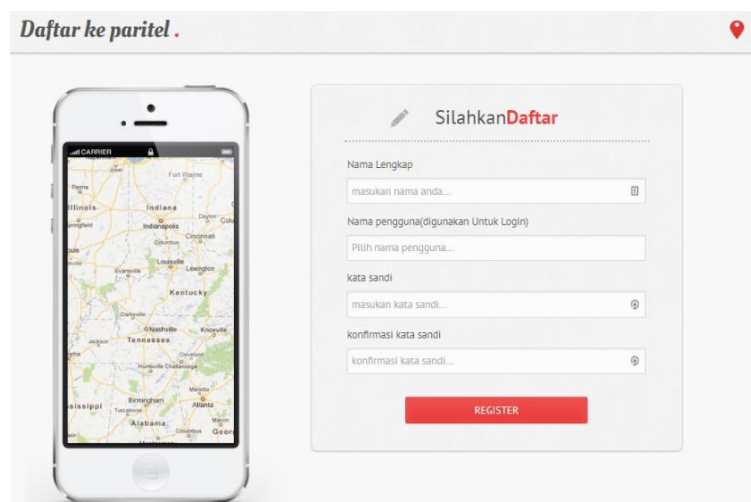
3.1 Menu Utama



Gambar 4. Menu utama

Tampilan pada Gambar 4 terdapat menu *home* dan menu panduan yang berisi tata cara penggunaan *web* wisata dan hotel. Menu kedua pada *web* menyediakan beberapa fitur pemilihan tempat lokasi, hotel dan wisata. Bisa dipilih sesuai keinginan *user* serta ada *filter* harga untuk hotel yang bisa mempermudah *user* dalam menentukan *budget* yang diinginkan. Menu ketiga terdapat beberapa rekomendasi hotel serta tempat wisata di Karesidenan Surakarta.

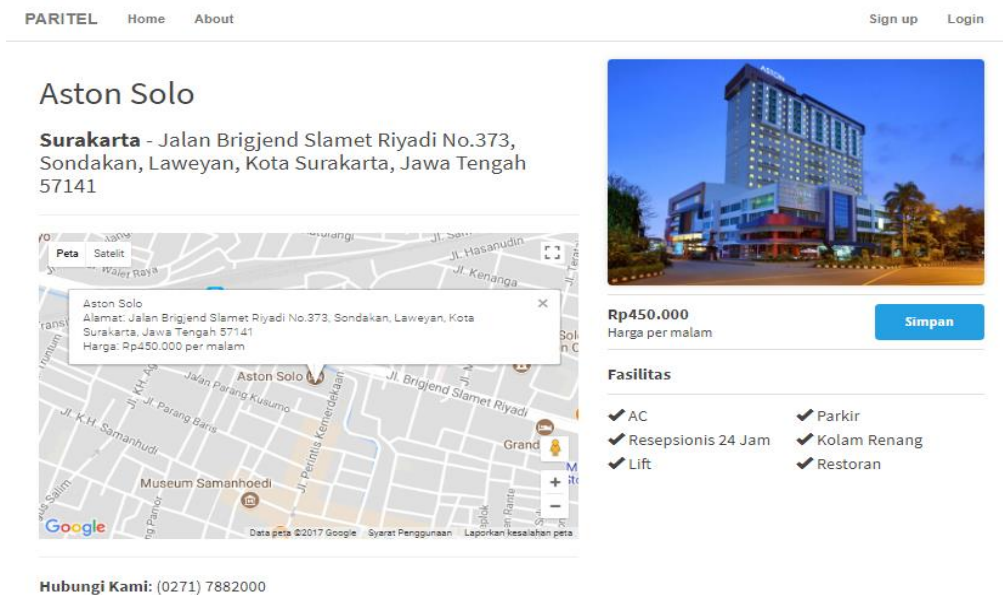
3.2 Menu Register



Gambar 5. Menu register

Pada Gambar 5 menunjukkan menu *register* yang digunakan bagi *user* untuk mendaftar di *web* wisata. Fitur *register* terdapat beberapa data yang harus diisi oleh *user* diantaranya ada nama, nama pengguna yang berfungsi untuk *login*, dan kata sandi untuk *user* yang sudah mempunyai akun, maka bisa menyimpan data hotel maupun wisata kedalam *database user* sendiri. Fitur lainya dapat melakukan navigasi tujuan awal ke tujuan akhir, *user* tidak mempunyai akun hanya bisa melihat hotel dan wisata.

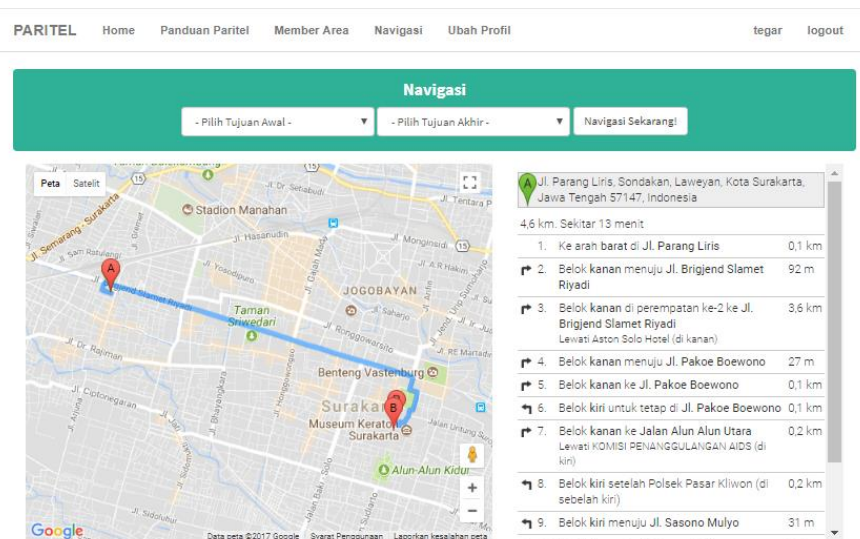
3.3 Tampilan Hotel



Gambar 6. Tampilan Hotel

Halaman pada Gambar 6 tampilan hotel terdapat beberapa menu detail hotel ada fasilitas hotel, harga hotel, nomer telepon dan juga peta keberadaan hotel tersebut. Hotel tersedia bisa disimpan dengan akun *user* yang sudah masuk dalam *website* sehingga *user* bisa melihat hotel yang sudah tersimpan.

3.4 Menu Navigasi



Gambar 7. Menu Navigasi

Halaman navigasi yang ditunjukkan pada Gambar 7 bisa digunakan oleh *user* yang sudah melakukan daftar di *web*, karena salah satu menjalankan navigasi harus menyimpan data hotel atau wisata kedalam *database user*. Tampilan navigasi terdapat menu pilih tujuan awal dan kemudian tujuan akhir dan ketika ditekan navigasi akan muncul peta yang menghubungkan tujuan A ke tujuan B serta dibagian kanan peta terdapat arah yang bisa dijadikan referensi ketujuan tersebut.

3.5 Member User

PARITEL	Home	Panduan Paritel	Member Area	Navigasi	Ubah Profil	tegar	logout
---------	------	-----------------	-------------	----------	-------------	-------	--------

Daftar Hotel Tersimpan			
Nama	Kontak	Harga	Aksi
Aston Solo	(0271) 7882000	Rp450.000	Lihat Hapus
Ibis Hotel solo	(0271) 724555	Rp300.000	Lihat Hapus
Hotel Dewi Anita	(0273) 321190	Rp210.000	Lihat Hapus
Red Planet Hotel Solo	(0271) 7889333	Rp247.000	Lihat Hapus

Daftar Wisata Tersimpan			
Nama	Alamat	Harga	Aksi
Keraton Surakarta Hadiningrat	Baluwarti, Ps. Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57144	Rp5.000	Lihat Hapus
Candi Sukuh	Berjo, Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57793	Rp3.000	Lihat Hapus
Umbul Tlatar	Jl. Tentara Pelajar No.2, Kebonbimo, Kec. Boyolali, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah 57316	Rp3.000	Lihat Hapus

Gambar 8. *Member User*

Pada Gambar 8 ini menampilkan *database* hotel serta wisata yang disimpan oleh *user*, sehingga *user* sewaktu-waktu bisa melihat data yang pernah disimpan. Data hotel maupun wisata yang tersimpan kegunaanya bisa melakukan Navigasi dari tempat awal ke tempat tujuan selanjutnya.

3.6 Halaman Admin

Admin

≡

Logout

TABLE OF CONTENTS

Dashboard

Data Hotel





Data Wisata

Data User

Setting

Data Hotel

Tambah data

no	Nama	Kota	Telepon	Harga	foto	Aksi
1	Tjokro Hotel Klaten	Klaten	(0272) 333388	390000		<div>Ubah</div> <div>Hapus</div>
2	Hotel Rochmad	Klaten	(0272) 320692	165000		<div>Ubah</div> <div>Hapus</div>
3	The Gambir Anom Hotel	Boyolali	(0271) 7894000	376000		<div>Ubah</div> <div>Hapus</div>
4	Hotel Boyolali Indah	Boyolali	(0276) 325660	211000		<div>Ubah</div> <div>Hapus</div>

Gambar 9. Halaman *admin*

Gambar 9 menunjukkan tampilan *admin* dan berisi data hotel, data wisata, serta data *user*. *Admin* sendiri bisa mengubah data hotel, wisata dan *user* serta bisa menambah data maupun menghapus data yang terdapat di halaman *admin*.

3.7 Pengujian *Black Box*

Penelitian yang dikembangkan ini menggunakan dua metode pengujian, metode pertama menggunakan *black box* dan metode kedua menggunakan kuesioner. Pada pengujian *black box*, sistem yang diuji dalam penelitian ini yaitu fungsi utama dari *web*, seperti tampilan, *database*, tombol menu, dan navigasi. Hasil pengujian *black box* terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Pengujian *black box*

No	Skenario	Kondisi Pengujian	Harapan	Hasil
1	Melakukan <i>login</i>	<i>Username</i> : benar <i>Password</i> : benar	Sistem masuk ke halaman admin	<i>Valid</i>
2	User gagal <i>login</i>	<i>Username</i> : salah <i>Password</i> : salah	<i>Username</i> atau <i>password</i> yang dimasukan salah	<i>Valid</i>
3	Berhasil memasukan data hotel atau data wisata	Memasukan data hotel atau data wisata	Data hotel atau wisata tampil dalam list <i>database</i>	<i>Valid</i>
4	Berhasil mengubah data hotel atau data wisata	Mengubah data hotel atau data wisata	Data hotel atau data wisata berhasil diubah	<i>Valid</i>
5	Berhasil menghapus data hotel atau data wisata	Menghapus data hotel atau wisata	Data hotel atau wisata terhapus	<i>Valid</i>
6	berhasil navigasi lokasi A ke lokasi B	Navigasi tujuan pertama dengan tujuan ke kedua	Menampilkan data peta yang telah dinavigasi	<i>Valid</i>

3.8 Pengujian Kuesioner

Pengujian kuesioner ini perlu dilakukan untuk mengetahui penilaian dari *user* maupun *admin* sebagai pengolah sistem. Hal ini untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik atau tidak, pengujian ini dilakukan oleh 30 responden yang sebagian besar mahasiswa diluar kota Solo serta beberapa orang yang sudah bekerja dikota Solo. Pilihan yang disediakan oleh peneliti antara lain SS (sangat setuju), S (setuju), N (netral), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju). Pernyataan ditunjukkan pada Tabel 2 .

Tabel 2. Pengujian Kuesioner

No	Pernyataan
1	Apakah tampilan <i>web</i> Sudah Baik
2	Apakah akses <i>web</i> ini ringan
3	Apakah <i>web</i> ini berguna bagi anda
4	Apakah <i>web</i> mudah digunakan
5	Apakah <i>web</i> ini membantu anda menemukan informasi hotel dan wisata sekitar Solo
6	Apakah informasi yang di sajikan di <i>web</i> ini jelas dan mudah dipahami
7	Apakah fitur navigasi mudah digunakan

Hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden akan dihitung menggunakan skala *likert* untuk mendapatkan presentase dari penilaian yang dilakukan responden. Skala *likert* adalah suatu skala yang digunakan untuk mengukur hasil persetujuan responden dan menyajikan pilihan skala disertai nilai pada setiap pernyataan (Maryuliana, Subroto, dan Haviana, 2016).

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase hasil dari kuesioner yaitu menggunakan rumus

$$\text{Persentase} = \frac{\text{total Skor}}{\text{Jumlah Responden} \times \text{Nilai Max}} \times 100\% \quad \text{Persamaan (1)}$$

$$\text{Total Skor} = 5 \times n(SS) + 4 \times n(S) + 3 \times n(N) + 2 \times n(KS) + 1 \times n(TS) \quad \text{Persamaan (2)}$$

Penjelasan:

Persentase merupakan hasil jawaban tiap pertanyaan, total skor yaitu jumlah total yang didapat melalui responden. Rumus yang digunakan untuk menghitung yaitu Persamaan 2, dengan skala tertinggi (5) hingga terendah (1), nilai "n" merupakan frekuensi munculnya jawaban tiap kriteria yang nanti akan dikali dari skala tersebut, lalu hasilnya akan dijumlahkan. Kemudian *smax* Nilai maksimal yang dijawab oleh responden yaitu 5 yang diambil dari jumlah total responden yaitu 30, jadi nilai *Smax* ialah $5 \times 30 = 150$.

Kriteria ini digunakan untuk menentukan kriteria dari hasil rata-rata keseluruhan pernyataan pada kuesioner yang dilakukan ditunjukkan pada Tabel 3 terdapat beberapa menu kriteria, nilai skala, total responden dan hasil persentase.

Tabel 3. Penentu Kriteria

Kriteria	Nilai Skala	Total Responden	Persentase
Sangat setuju (SS)	5	30	81% sampai 100%
Setuju (S)	4	30	61% sampai 80%
Normal (N)	3	30	41% sampai 60%
Kurang Setuju (KS)	2	30	21% sampai 40%
Tidak Setuju (TS)	1	30	1% sampai 20%

Tabel 4 menunjukkan hasil presentase responden dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 4. Persentase Responden

Pernyataan	SS (5)	S (4)	N (3)	KS (2)	TS (1)	Total Skor	Persentase
Apakah tampilan web Sudah Baik	10	20	0	0	0	130	86,6%
Apakah fitur navigasi mudah digunakan	10	17	3	0	0	127	84,6%
Apakah web ini berguna bagi anda	11	16	3	0	0	128	85,3%
Apakah web mudah digunakan	10	16	4	0	0	128	85,3%
Apakah web ini membantu anda menemukan informasi hotel dan wisata sekitar Solo	14	12	4	0	0	130	86,6%
Apakah informasi yang di sajikan di web ini jelas dan mudah dipahami	8	21	1	0	0	127	84,6%
Rata-rata Persentase							85,5%

Hasil pengujian yang telah dilakukan bahwa 86,6% tampilan *web* sudah baik, 84,6%, fitur navigasi mudah digunakan, 85,3% responden menyatakan bahwa sistem yang dikembangkan berguna, 85,3% menyatakan *web* mudah digunakan, 86,6% responden menyatakan *web* membantu dalam menemukan lokasi hotel/wisata di kota Solo, 84,6 menyatakan bawah sistem informasi yang disajikan jelas dan mudah. Hasil total responden tiap pernyataan pada kuesioner didapat dengan nilai rata-rata 85,5%, dengan ini bisa disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju dengan sistem informasi hotel dan wisata yang telah dikembangkan oleh peneliti.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Sistem informasi hotel dan pariwisata ini dikembangkan guna untuk mempermudah bagi masyarakat diluar kota Solo maupun masyarakat sekitarnya. Pengujian *black box* dilakukan dengan setiap tahap yang dikerjakan berjalan baik atau *valid*. Berdasarkan pengujian menggunakan *black box* bahwa setiap fungsi pada sistem berjalan dengan baik atau *valid*. Pengujian kuesioner dilakukan dengan membuat beberapa pernyataan yang berhubungan dengan *web* yang akan dinilai oleh responden sebagai *user*. Hasil yang dikumpulkan dari beberapa responden menyatakan bahwa angka rata-rata memperoleh 85,5%, berarti responden sangat setuju dengan sistem informasi hotel dan pariwisata kota Surakarta.

4.2 Saran

Sistem informasi hotel dan pariwisata telah selesai dikembangkan peneliti dan bisa dikembangkan lebih lanjut. Penambahan fitur seperti *global positioning system* (GPS) sehingga *user* bisa menuju tempat wisata maupun hotel yang diinginkan pada titik lokasi *user* berada. Dapat juga dikembangkan dalam aplikasi *mobile* sehingga *user* akan lebih mudah menggunakan nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Herli, A. M., Raharjana, I. K., & Soeparman, P. (2015). Sistem Pencarian Hotel Berdasarkan Rute Perjalanan Terpendek Dengan Mempertimbangkan Daya Tarik Wisata Menggunakan Algoritma Greedy. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 1(1), 9-16.
- Hu, S., & Dai, T. (2013). Online Map Application Development Using Google Maps API, SQL Database, and ASP .NET. *International Journal of Information and Communication Technology Research*, 3(3), 102-110.
- Kusuma, M. E., & Budisusanto, Y. (2015). Aplikasi Google Maps Api Dalam Pengembangan Sistem Informasi Geografis (SIG) Pariwisata Berbasis Web (Studi Kasus: Kabupaten Sidoarjo). *Geoid*, 10(2), 129-136.
- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *TRANSISTOR Elektro dan Informatika*, 1(1), 1-12.
- Partono, B., & Rahman, M. S. (2016). Pemanfaatan Sistem Informasi Geografis (SIG) untuk Pemetaan Wisata Alam dan Budaya Sebagai Usaha Perkembangan Kabupaten Sukoharjo. *Simposium Nasional RAPI*, 436-441.
- Sulistyanto, H. (2014). Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Wisata Solo Raya pada Perangkat Mobile. *Simposium Nasional RAPI*, E-29 - E-32.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46-58.